

Deseño de experiencias de aprendizaxe dixitais con perspectiva DUA

OPCIONAL. Cal é a situación de aprendizaxe? *Como esta experiencia ten sentido e está conectada co alumnado.*

Inspírate [aquí](#), [aquí](#), [aquí](#), [aquí](#), [aquí](#)

EESS Deseño Gráfico. 2º Curso. Proxectos I.

Tarefa: Deseño logotipo Librería Infantil “El coco”

Pequena librería infantil vaise establecer no entorno da escola. Estará rexentada por antigos alumnos da escola do Ciclo de Ilustración. Na escola é habitual recibir charlas de ilustradores que veñen a falar da súa experiencia profesional e amosar algún dos seus proxectos. O nome, escollido é “El coco”. O feito de saber que son exalumnos pode xerar empatía, e o tema infantil así como o nome, préstanse a diferentes xogos gráficos que poden ser suxerentes e atractivos. Moitos dos alumnos mostran interese pola ilustración, aínda que a tarefa o permite como recurso, non é o único que se pode empregar, polo que tamén é “apta” para aqueles que prefiran algo máis gráfico e menos ilustrado.

Criterio(s) de avaliación. *O alumnado será capaz de....*

Criterios de avaliación comúns ás titulacións das Ensinanzas Artísticas Superiores

1. Amosar unha actitude autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersonal.
2. Esforzarse no traballo autónomo.
3. Formular razoada e criticamente ideas e argumentos.
4. Localizar e compilar información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

Criterios de avaliación xerais do Título de Graduado o Graduada en Deseño

1. Coñecer e usar as metodoloxías de estudo e investigación que lle permitan a optimización de recursos e a innovación na súa actividade profesional.
2. Ler e interpretar correctamente a documentación gráfica, infográfica e volumétrica que integra o proceso proxectual.
3. Entender a autoformación como un dos recursos máis valiosos para a mellora persoal e profesional ao longo da vida.

Criterios de avaliación específicos do Título de Graduado ou Graduada en Deseño na especialidade de Gráfico

1. Comprender, usar e actualizar as metodoloxías necesarias para a investigación e experimentación no campo do deseño gráfico.

Puntos clave dos obxectivos (saberes, habilidades, etc). *Que precisa saber e saber facer o alumnado para acadar o obxectivo?*

- Analizar as necesidades do cliente.
- Crear un logotipo único e identitario (personalizado, único, recoñecible)
- Crear un deseño adecuado ao público obxectivo así como a actividade/produto.
- Cumprir coas necesidades formais dun logotipo/logosímbolo: capacidade de redución sen perda de lexibilidade, do que se poidan facer adaptacións (b/n, positivo, negativo)
- Atender as necesidades de comunicación que se queiran proxectar. (As establecidas tras analizar as necesidades do cliente)
- Presentar un deseño con coherencia gráfica (unha vez escollidas as pautas de deseño, deberán manterse en todo o deseño)
- Incorporar de maneira non residual o artigo “el” como parte do deseño.
- Identificar os recursos gráficos propostos empregados no deseño.
- Empregar de maneira argumentada e razonada os recursos gráficos atendendo a unha necesidade específica de comunicación.
- Elaborar a documento de presentación do proxecto de maneira clara, ordenada e visualmente atractiva.
- Levar a cabo unha defensa/presentación clara e fluida.



2. Recoñecer e comprender visual e intelectualmente distintos tipos de propostas gráficas e a súa adaptación a unha función comunicativa definida.tiva, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

Que tarefas ten que facer o alumnado para practicar ata chegar ao obxectivo?

Describe brevemente a secuencia didáctica .

Describe a actividade que vas levar a cabo.	Proporcionar múltiples formas de representación (Principio I DUA).	Como vas proporcionar múltiples formas de acción e expresión (Principio II DUA).	Como vas proporcionar múltiples formas de implicación (Principio III DUA). Por que o alumnado vai estar motivado en cada unhas das actividades.
- engade link á actividade - explicación de como se fará na aula (xestión)	Esta actividade axúdate a conseguir este principio? Como?	Esta actividade axúdate a conseguir este principio? Como?	
Tarefa: a) Deseñar un logotipo para unha librería infantil “El coco” b) Sinalar as características formais e a que corresponde a imaxe global do logotipo nun breve texto, atendendo as necesidades de comunicación detectadas. CARACTERÍSTICAS FORMAIS: Ten que presentar algunha das seguintes características. 1. Composto por letras non existentes ou por caracteres rediseñados. 2. Presentar algunha forma logotipada ou enlazada. 3. Espazo propio (contorno, línea, sombra,...) 4. Xogo visual (caracter negativo, alterado, elevado,...) 5. Xogo tipográfico con imaxe. RESPONDE A UNHA IDEA. O deseño deberá responder a unha necesidade de comunicación específica que deberá establecerse, para o que empregará os recursos gráficos axeitados para transmitila.	Amosaranse diferentes refentes para sentar as bases do deseño dun logotipo, que logo poden/deben terse en conta nas súas propostas. Dispoñibles na AV. Análise de exemplos da evolución de diferentes marcas segundo os diferentes recursos gráficos (características formais) empregados no seu deseño. (presentación proposta da docente) Pescuda de exemplos propios por grupos Búsqueda por equipos de exemplos, que serán presentados na clase: primeiro presentados polo equipo e posteriormente comentados polo grupo clase. Presentación interactiva na clase Tipoloxías marca. Servirán de base para debate, para asegurarnos de que os conceptos quedan claros. Con ligazón a estes e outros exemplos:	Parcialmente: NON: Todos teñen que presentar o seu deseño nun documento pdf a través da AV e facer unha presentación/defensa na clase. Deben presentar a imaxe final do seu deseño, así como presentar a idea a transmitir e os métodos gráficos empregados para conseguilo, de maneira argumentada. SI: A maneira en que presenten o seu deseño e os seus argumentos é libre, mentres responda con claridade aos mandatorios da tarefa.	É un proxecto dalgo cercano e que coñecen e que permite que poidan xerar empatía. O tema infantil así como o nome, préstanse a diferentes xogos gráficos que poden ser suxerentes e atractivos. Moitos dos alumnos mostran interese pola ilustración, aínda que a tarefa o permite como recurso, non é o único que se pode empregar, polo que tamén é “apta” para aqueles que prefiran algo mais gráfico e menos ilustrado. Os donos préstanse a unha entrevista co alumnado (simulación <i>rol play</i> entrevista co cliente), o que lles permitirá crear o <i>briefing</i> do proxecto interactuando co propio “cliente” Presentación das propostas ante “o cliente” o que permite un <i>feedback</i> O coñecer o proceso de deseño



Xestión: Presentación da tarefa. Análise de exemplos da evolución de diferentes marcas segundo os diferentes recursos gráficos (características formais) empregados no seu deseño. (presentación proposta da docente) Pescuda de exemplos propios por grupos Búsqueda por equipos de exemplos, que serán presentados na clase: primeiro presentados polo equipo e posteriormente comentados polo grupo clase. Análise das necesidades do proxecto por grupos para preparar entrevista co cliente. Primeira aproximación intuitiva de bocetos. Recordatorio puntos principais característicos logotipos. Presentación interactiva na clase Tipoloxías marca. Debate (para asegurarnos de que os conceptos quedan claros). Visita do cliente e sesión <i>rol play</i> entrevista co cliente. Entrevista colectiva na clase. Elaboración de <i>briefing</i> de maneira individual. Revisión dos bocetos previos e reelaboración (de ser preciso) en función aos novos coñecementos. Traballo autónomo na clase, supervisado pola profesora. Traballan de maneira individual	Video rediseño símbolo Correos: Canal Correos Animación dixital sonorizada e subtitulada que explica mediante infografías animadas a evolución e o sentido do rediseño do logotipo, as razóns dos cambios, e a relación co resto do deseño de marca. Versión curta 1' 30" https://youtu.be/_ACs-F6AqBQ?feature=shared Versión longa 7' 38" https://youtu.be/RMMkfOKLkO8?feature=shared Portfolios de deseñadores gráficos e identidades corporativas de empresas onde se ve o proceso de creación/ideación. Tratamos de non quedar soamente coa imaxe (pinterest) senon coñecer o proceso, a razón de ser e a autoría. Portfolio Summa. Redeseño Logotipo correos Correos - Summa Branding Identidade corporativa Deseño Logotipo IBM Lenguaje de diseño de IBM: 8 barras Rebus ilustrado: Lenguaje de diseño de IBM – Rebus Blog que fala do autor do deseño IBM: Paul Brand Los maestros del diseño gráfico: Paul Rand (pixartprinting.es)		
---	--	--	--



pero aberta: poden falar, pedir e intercambiar opinións, ver o traballos dos compañeiros...

Traballo autónomo na casa

Revisión e seguemento de maneira individualizada, resolución de dúbidas e suxestións de mellora (de ser preciso)

Elaboración das presentacións.

Traballo autónomo na casa

Presentación e defensa na clase ante o cliente e os compañeiros.

Intercambio de impresións, tanto entre os compañeiros coma co cliente.

Conclusións e puntos a salientar, por parte da docente.

Estudo deseño actual galego. Porfolio.

Cenlitos metro cadrado

Deseño Logosímbolo “Arial”

[Cenlitos - Arial](#)

Identidade corporativa “renfe”

[Nuestra marca \(renfe.com\)](#)

Tema teórico tipoloxía marca

Pdf escrito, con clasificación das diferentes tipoloxías, etimoloxía, exemplos visuais.

Dispoñible para consulta na AV. (Resumido e esquematizado na presentación interactiva)

Bibliografía. Libro dispoñible na biblioteca da escola.

Libro compilación de diferentes logotipos clasificados segundo diferentes recursos gráficos para a súa construción/creación; exemplos da imaxe da marca aplicada así como biopic de deseñadores.

Logo modernism. Muller, Jens e Remington, Roger. Ed Taschen.

<https://www.taschen.com/es/books/graphic-design/02879/logo-modernism>